



Lionheart

ENGLISH

PAGE 3

DEUTSCH

SEITE 11

FRANÇAIS

PAGE 19

Lionheart

by Jury Horneman

"Let me go, you dogs!"

Valdyn cursed as the jailers dragged him through the marble corridors of the palace. Only two days ago he had been gambling in the Bloodied Claw, his favourite inn, when the royal guards had entered and arrested him. He'd been rotting away in a foul-smelling cell ever since, only coming out for some air and a beating once a day. He'd had more than enough of this.

Yes, he had done some things which the law frowned upon, but so had every other cut-throat in the Claw, and many times worse as well. But the soldiers had just marched in, put him in chains and dragged him off to the palace, kicking and hissing. At least they hadn't returned unharmed. Valdyn had managed to make them regret coming before they had beaten him unconscious.

He noticed that he was being taken through ever richer parts of the palace, and once again he wondered why he had been arrested. They stopped before a huge door flanked by fierce-looking guards.

He was handed over and the jailers left. The guards eyed him suspiciously, whiskers quivering, as Valdyn drew himself up to his full height and gave them a cold stare. One of them walked to the door and knocked. "Enter," said a voice almost immediately. The guard opened the heavy door and looked threateningly at Valdyn, who cast one last disdainful look at him and walked proudly through the doorway.

He entered a small, but richly decorated audience chamber. An ornamented throne stood on a low dais on the other side of the room. On the throne sat a grey-whiskered man. Valdyn looked more closely. It was the king himself! Valdyn had only seen him on special occasions, such as the Showing Festival, which would be in three days. Now Valdyn knew he was in trouble! The king cleared his throat and said: "You are Valdyn." Valdyn nodded. "You are called 'Lionheart'," the king continued, "because of your reckless courage and your fierceness." He chuckled. "How appropriate."

Valdyn frowned. What did this man want of him? Although he had broken the laws often enough, he had never acted directly against the monarchy.

"Do you know about the Lionheart, Valdyn?"

Valdyn hesitated. This had to be some kind of trick. Everyone knew about the holy jewel, from which he himself had gotten his nick-name. Hadn't the king said so himself just now?

"Of course," replied Valdyn. "My Lord," he added as an afterthought.

The king frowned.

"And you know what's going to happen in three days time?"

"The Showing Festival?" Valdyn frowned. What game was this? Was he being blamed for some kind of crime he didn't know about? "You have to show the Lionheart to your people."

"To prove my divine right to rule, yes." The king looked pensively at a beautiful fresco which covered the entire wall on his right, depicting one of his ancestors in a heroic battle.

After some time, Valdyn started to clear his throat when the king suddenly turned to him. "The Lionheart has been stolen."

Valdyn was shocked despite himself. The Lionheart was the holiest relic of his people, the centre of their religion. It was reputedly impossible to steal. "How was it done ? Who did it ?"

The king stared somberly at him. "It was done by master thieves. No others could have disarmed all the traps. They must have been accompanied by a mage as well, since all the magical protectors were removed. They knew exactly what to expect."

"You mean they had help from the inside."

The king nodded. "As to who did it, we have reason to believe that the thieves were sent by Norka."

Valdyn widened his eyes in wonder. "Why would he do that ? I thought he was happy in his wilderness."

"No more. Reports reached us saying that he was creating an army. We sent some emissaries with messages of peace, and they told us that Norka has built a flying castle, and a fleet of air-ships. The last information that reached us is that he is building a giant fortress near our border and has amassed a huge army. That was two months ago." The king sighed. "We sent more spies and emissaries, but they never returned."

"Why don't you just send in an army ?"

The king frowned. "Even if we could match Norka's strength, which we no longer can, for such an affair I would need divine blessing, and thus I would have to show the Lionheart."

Valdyn thought about this. He still had no idea why he had been summoned. He looked at the king. "Why are you telling me this ?"

The king calmly looked back at him. Then he said : "I want you to bring back the Lionheart before the Festival begins."

Valdyn's mouth fell open. Then he started laughing. He just couldn't stop. Tears ran down his face. After some time he managed to regain control of himself, and he looked at the king who looked back with a disgruntled expression on his face.

"I am glad you are amused. Now, I won't be so foolish as to assume that you will do it out of loyalty to your rightful king. You probably know that arch-chancellor Nargle craves the throne, and would have deposed me already if it weren't for the Lionheart. I suspect he is the one who helped the thieves. I don't think he would make a very good king. But that is of no matter to you. I hereby offer you a rich reward if you return."

Valdyn wiped the tears out of his eyes. "Why me ?"

The king frowned even deeper. "Believe me, I would rather have sent one of my trusted veterans as well. At least they would have done it for free." He sighed deeply. "The high priest has asked the gods. It is your destiny to retrieve the Lionheart." He paused. "Did you really think your nick-name is a coincidence ?"

Valdyn was serious now. Destined by the gods ?

"I am sorry, my Lord," he said bowing, "but if the things I have heard about Norka's country are true, and if what you say is true as well, there is no reward in the world that could make me go there."

"How about your life ?"

Valdyn stood straight again. The king seemed completely serious.

"You have seen my dungeons. Would you like to see my torture chambers ?"

Valdyn swallowed. He had heard stories about the king's torture chambers. The torturers were unmatched in dedication and attention to detail.

The king smiled at his unease. "Do not worry, you won't go to Norka unprepared. We have a small dragon for you. You can fly straight to Norka's flying castle. Also, the high priest will imbue you with magical powers, increasing your resistance to pain and damage, and allowing you to regenerate should you be killed."

Valdyn still didn't know what to say. He had planned to lead his easy life of drinking, fighting and robbing forever. Now this.

The king coughed. "There is one more reason for you to go. Don't you have a relationship with a girl called Ilène?"

Valdyn nodded, suddenly scared. What did Ilène have to do with this? He never took her with him. She was too... innocent for his kind of work. "What does Ilène have to do with this?"

The king hesitated. "Apparently she was praying in the Temple's entrance chamber the night the Lionheart was stolen."

Valdyn gasped. Not Ilène! "Is she dead? Did they kill her?"

"No. They turned her to stone."

Valdyn covered his eyes with his hands. No! "Can it be cured?" His voice trembled.

"Yes. She was petrified by a dart dipped in a very rare poison which can only be found in Norka's country. If there is a cure, there would be the place to look."

Valdyn removed his hands and gazed at the king. He no longer stood proudly. The threat of anarchy, of torture, and now what they had done to Ilène. He had to go.

The king saw his decision. "Very well," he said. "Come. You will be escorted to the temple. There you can prepare for your quest."

VIRUS WARNING

Original LIONHEART diskettes supplied by us are guaranteed virus-free. To protect the program from virus damage you should first switch off the computer and all peripherals (second disk drive, monitor, etc.) for at least 30 seconds each time you load the program. This is the only way to ensure that there is no virus held in the computer's memory. Thalion Software GmbH cannot accept any responsibility under the guarantee for damage to or corruption of the program or data either in whole or in part due to the effects of a virus or the use of anti-Virus software.

LOADING INSTRUCTIONS

To run LIONHEART you need a Commodore Amiga 500, 500 Plus, 600, 1200, 2000 or 3000 computer with at least 1 MB of RAM. If you want to install the game on your hard-disk, you will need a minimum of 1.5 MB of RAM. Any extra memory available will be used, as will faster processors on turbo cards!

Check that the original diskettes are write-protected (the write protect hole must be open).

The program is not copy-protected and can be installed on most hard-disks. It is therefore advisable either to make a working copy of the original or install the program on the hard-disk. Please follow the procedure explained under the Virus Warning above.

To install the program on the hard-disk, boot your machine in the normal way and insert the LIONHEART Diskette 1 into the DFO: drive. In Workbench, open the diskette icon and double-click on the installation procedure. Follow the instructions on the screen.

Please note that the program cannot be installed on a small number of hard-disks. The reasons for this are:

- The hard-disk driver is installed in Chip-RAM, not in Fast-RAM.
- The hard-disk driver uses the blitter.
- The hard-disk driver uses unusual interrupts.

These drivers are the exception. If you have a hard-disk with a driver which falls into one of the above categories, you will probably not be able to install LIONHEART on it.

To run the program from the hard-disk, double-click on the LIONHEART icon in the installed directory.

The following should be noted when installing onto the hard-disk of any computers not equipped with Fast-Ram, i.e. the A600HD, with only 2 MB of Chip-RAM: Each time you load the start-up program for the first time, it will carry out a reset. This allocates the available Chip-Ram. It is then necessary to do a restart and load the game itself.

To run the program from the working copy, switch off the computer and the peripherals. Insert Diskette 1 of the game into the internal drive (DFO:), then switch on your monitor and computer again. The program will load and start automatically.

INTRO

You are at the first level if the intro appears on the screen on loading. To stop the Intro, press the fire button on your joystick.

MAIN MENU

From the main menu you can start the game, select various options, look at the instructions, or, if you loaded the program from the hard-disk, you can go back to the Workbench. From the main menu you only need diskette 2, unless you want to see the Intro, in which case you will need diskette 1.

Start Game

Once you have selected your options in the Introduction, you're ready to go on the Quest for Lionheart.

Options

Difficulty

Set the difficulty level to Normal or Hard - Weaklings are not catered for.

Joystick

You can install joysticks equipped with two electrically independent buttons.

Soundtest

Music 00 switches the sound off. The other values provide various different sound-tracks.

Done

Returns you to the main menu.

Introduction

Starts the "Intro" again.

Quit

Returns you to the Workbench. The game ends. This menu is only available if LIONHEART is installed on a hard-disk and your computer has at least 1.8 MB of RAM.

CONTROLS

Valdyn is controlled by the joystick connected to the second socket on your computer.

Joystick Right	Valdyn goes right
Joystick Left	Valdyn goes left
Joystick Up	Valdyn jumps up
Joystick Down	Valdyn ducks
Joystick Up and Right	Valdyn jumps to the right
Joystick Up and Left	Valdyn jumps to the left

The Jump function is proportionally controlled; push the stick up a little and Valdyn only does a little jump. Push it up further and Valdyn jumps as high and far as he can.

The fire button has a special function.

Press and hold the fire button	Valdyn draws his sword
Release the fire button	Valdyn sheathes his sword

Please note that Valdyn sheathes his sword as soon as you let go of the fire button and that he only draws

his sword and goes "En Garde" when you press the fire button, i.e. he does not lunge.

With the Fire Button depressed:

Joystick Right	Horizontal thrust of the sword to the right
Joystick Left	Horizontal thrust of the sword to the left
Joystick Up	Sword thrusts upwards at an angle
Joystick Down	Valdyn ducks

Crouched, with the Fire Button depressed:

Joystick Right	Kick to the right
Joystick Left	Kick to the left
Joystick Up	Valdyn stands up

Valdyn can climb along or hang on to certain ropes and ledges and can balance on or walk along the ropes. To do this, make him jump onto the rope or the ledge. To fight when he is hanging, press the fire button.

If you use a joystick with two electrically independent firing buttons, the first button (often referred to as fire button A or 1) is used for "drawing the weapon" and the second (fire button B or 2) is used for "jumping". Proportionally controlled jumping is then controlled with fire button 2.

The battle strike

The most effective method of attack Valdyn knows is the battle strike. For this, pull the stick down during the jump and press the fire button. You must press the fire button several times to strike repeatedly.

In addition, use the following keys on the keyboard:

[P]	To pause the game
[Esc]	To interrupt the game

Confirm at the prompt by pressing [Esc] again if you wish to end the game. Pressing any other key returns you to the game.

[I]	Background colour interlace mode on/off.
-----	--

DISPLAYS

During the game certain details are displayed at the top of the screen.

At the left-hand side are two rows of hearts shown in three different conditions. The number of bright red hearts shows the total energy of one of Valdyn's lives. If Valdyn makes contact with an opponent, one of the bright red heart turns dark red.

The total number of bright red and dark red hearts shows the maximum energy of Valdyn on one level. Hearts which are only shown in outline are inactive. Further details are given under "BONUS POINTS", "Energy Crystals" and "Energy Drinks".

Next to the hearts is the display of the energy crystals already collected, which you need to increase Valdyn's energy.

Next to the crystal display is a sword indicating a value. Valdyn may find various different swords along his way. The striking power of the sword is shown here.

The number of lives remaining for Valdyn is shown at the far right. He loses one of his lives when the last bright red heart turns dark red.

Various special actions are displayed in the top right-hand corner of the screen:

- If you need to change the diskette, an animated diskette symbol appears showing the number of the diskette required.
- In many cases disk access is shown by a rotating disc symbol.
- Pauses are indicated by the pause symbol.
- A warning message appears if you wish to end the game (by pressing [Esc]).

BONUS POINTS

Energy Crystals

Collect all the energy crystals you can find. When you have the requisite number, the active heart count increases by one, i.e. one of the inactive hearts is activated.

Energy Drinks

There are two different sizes of phials containing energy drinks to be found on the levels. The small phials regenerate one of the dark red hearts, and turn it bright red. The large phials regenerate all the active dark red hearts so that maximum life energy is again available to Valdyn. All the active hearts turn back to bright red.

Life Spheres

In a few areas you will find glowing life spheres which give Valdyn another new life. The display at the top right on the screen is increased by one.

Swords

Valdyn starts his search armed only with a simple sword. Look around carefully - you will find much better and more powerful weapons along the way. Keep an eye on the sword display on the screen.

TIPS

Familiarise yourself with the controls. Practice all the movements and battle strikes before you go searching for Lionheart.

You should especially practice the battle strike jump: many of your opponents can be destroyed with this in one single hit! To repeat the battle strike several times you need only press the fire button again whilst pulling down on the joystick. If Valdyn hits his opponent, Valdyn is catapulted upwards.

On each level there are hidden things which make the task easier for you. On most levels there is also a secret area which is very carefully concealed. If you cannot progress on one level, search through the previous levels in case you missed the bonus points which would make it easier for you to progress.

Note that Valdyn always runs faster up or down slopes. This fact can be used to make him jump further.

Valdyn is a member of the Cat People race. If he has to cross a river or get through a flooded passageway you must remember that he cannot swim. For this reason, it is essential that you always keep his head above water.

Many of the platforms Valdyn must stand on during his travels can be made to move like swings. Pull the joystick down during the swing to increase its movement. Move the joystick up to decrease the amount of swing.

By the way... In modus "HARD" you will not only be attacked by harder enemies; we also changed the levels itself. That means, that you have got actually two games in one.

CREDITS

Game Design: Erik Simon

Graphics: Henk Nieborg

Sound: Matthias Steinwachs

Programming: Erwin Kloibhofer, Michael Bittner

Story: Jurie Horneman

Original Instructions: Harald Uenzelmann

Title illustration: Dieter Rottermund

Testers: Karsten Köper, Matthias Rieke, Manfred Renz

Project Manager: Erik Simon

Special thanks to Wolfgang Breyha and Reinhardt Franz

Copyright (c) 1992: Thalion Software

All rights reserved.

Lionheart

von Jurie Horneman

”Laßt mich gehen, ihr Hunde!”

Valdyn verfluchte seine Bewacher, als sie ihn durch die Marmor-Gänge des Palastes schleiften. Es war erst zwei Tage her, seit er in der Blutigen Kralle, seiner Stammkneipe, gespielt hatte. Plötzlich waren die königlichen Wachen eingedrungen und hatten ihn festgenommen. Seit dem vergammelte er in einer faulig riechenden Zelle, unterbrochen nur von der kurzen Gelegenheit ein wenig frische Luft zu atmen, wenn er zum täglichen Auspeitschen herausgeholt wurde. Er hatte die Schnauze voll.

Ja, er hatte Dinge getan, die das Gesetz nicht wollte, aber auch nichts Schlimmeres, als all die anderen Halsabschneider in der Kralle, und die meisten seiner Gaunereien waren wesentlich harmloser gewesen. Aber die Soldaten kamen hereinmarschiert, griffen ihn, legten ihn in Ketten und schleiften ihn unter Tritten und Schlägen mit sich zum Palast. Doch so einfach hatten sie ihn nicht mitbekommen. Valdyn ließ sie wünschen, sie hätten ihn in Ruhe gelassen, bis sie ihn bewußtlos schlugen.

Er wurde durch immer reicher ausgestattete Gänge geschleppt, und wunderte sich einmal mehr, warum gerade er verhaftet worden war. Sie hielten mit ihm vor einer großen Tür, flankiert von finster aussehenden Wachen, denen er übergeben wurde. Argwöhnisch betrachteten ihn die Wächter, vorsichtig seinen Bewegungen folgend, als Valdyn sich langsam zu seiner vollen Größe aufrichtete und sie kalt anstarrte. Einer ging zur Tür und klopfte.

”Herein!” meldete sich sofort eine Stimme. Der Wächter öffnete die schwere Tür und sah Valdyn bedrohlich an, der den Männern einen letzten Blick voller Verachtung zuwarf, bevor er stolz erhobenen Hauptes durch die Tür schritt.

Er kam in ein kleines, aber reich ausgestattetes Audienz-Zimmer. Auf der gegenüberliegenden Seite stand auf einer kleinen Estrade ein mit vielen Ornamenten geschmückter Thron, auf dem ein Mann mit grauen Schnurrhaaren saß. Valdyns Schritt stockte, als er den Mann erkannte: Der König persönlich! Bisher hatte Valdyn ihn nur zu besonderen Anlässen gesehen, wie etwa zum alljährlichen großen Fest, das in drei Tagen erneut stattfinden sollte. Valdyn war sich nun sicher, daß seine Probleme nicht gerade klein waren.

Der König stand auf und sagte: ”Du bist Valdyn.” Valdyn nickte. ”Man nennt dich ’Lionheart’,” fuhr der König fort. ”Man sagt, weil du außerordentlich mutig und furchtlos bist.” Er kicherte. ”Wie angemessen.”

Valdyn fröstelte. Was wollte der Mann von ihm? Wenn er auch mehr als einmal das Gesetz gebrochen hatte, hatte er sich doch nie direkt gegen die Krone gewandt.

”Kennst du den Lionheart, Valdyn?”

Valdyn zögerte. Das mußte ein Trick sein. Jeder kannte den heiligen Juwel, nach dem er seinen Spitznamen erhalten hatte. Worauf wollte der König hinaus?

”Natürlich,” antwortete Valdyn, und fügte nach einer kleinen Pause hinzu ”Mein Lord.” Der König schüttelte sich.

”Und du weißt, was in drei Tagen geschehen soll?”

”Das Fest?” Valdyn bekam kalte Füße. Was war das für ein Spiel? Wurde er für ein Verbrechen angeklagt, von dem er nichts wußte? ”Ihr müßt dem Volk den Lionheart zeigen.”

”Um meine Göttlichkeit zu beweisen, ja.” Gedankenverloren betrachtete der König ein wunderschönes Fresko, das die volle Wand zu seiner Rechten bedeckte und eine heroische Schlacht seiner Vorfahren zeigte. Nach einer Weile räusperte Valdyn sich. Der König fuhr zu ihm herum: ”Der Lionheart wurde gestohlen.” Valdyn war schockiert. Der Lionheart war das höchste Relikt seines Volkes, das heilige Symbol und das Zentrum der Religion. Niemand würde ihn stehlen können! ”Wie ist es geschehen? Wer war es?”

Der König starrte ihn an. ”Es waren Meisterdiebe. Niemand sonst wäre an all den Fallen vorbeigekommen. Und ein Magier muß ihnen geholfen haben: Alle magischen Sicherungen sind entfernt worden. Sie wußten genau, was sie zu erwarten hatten.”

”Ihr meint, sie hatten Hilfe von einem Eingeweihten?”

Der König nickte. ”Auf deine Frage, wer es war; wir haben Anlaß zur Vermutung, daß die Diebe von Norka gesandt worden sind.”

Die Augen von Valdyn weiteten sich überrascht. ”Warum sollte er das tun? Ich dachte, er wäre glücklich in seiner Wildnis.”

”Nicht länger. Wir wurden unterrichtet, daß er eine Armee aufbaut. Wir haben Emissäre mit Friedens-Botschaften gesandt. Als sie zurück waren, berichteten sie von einem fliegenden Schloß, das Norka hat erbauen lassen, und einer Flotte von Flugbooten. Und die neuesten Nachrichten berichten von einer gigantischen schwebenden Festung, die an unserer Grenze gebaut wird, sowie von massiven Truppenaufmärschen. Das war vor zwei Monaten.” Der König seufzte. ”Wir haben weitere Agenten und Botschafter gesandt, doch sie sind nicht zurückgekehrt.”

”Warum schickt Ihr nicht Eure Armee?”

”Selbst wenn wir an Norkas Stärke herankommen könnten, müßte ich die Gnade der Götter erflehen - und dazu brauchen wir den Lionheart, um ihn dem Volk zu zeigen.”

Valdyn dachte nach. Immer noch wußte er nicht, was er mit all dem zu tun hatte. Er sah den König an: ”Warum erzählt Ihr mir all dieses?”

Ruhig begegnete der König Valdyns Blick. ”Du wirst den Lionheart zum Fest zurückholen.”

Valdyn fiel die Kinnlade auf die Brust. Dann lachte er schallend. Er konnte nicht wieder damit aufhören. Tränen rannen über sein Gesicht. Nur langsam gewann er wieder Kontrolle über sich und konnte den König ansehen, der den Blick verärgert zurückgab.

”Ich freue mich, daß dich der Auftrag so amüsiert. Ich weiß, daß du den Auftrag kaum aus Loyalität gegenüber deinem rechtmäßigen König übernehmen wirst. Vielleicht weißt du, daß Erzkanzler Nargle nach dem Thron strebt und mich bereits verdrängt hätte, wenn nicht der Lionheart wäre. Ich denke, er ist derjenige, der den Dieben geholfen hat! Ich glaube nicht, daß er ein guter Herrscher wäre. Doch das steht nun alles nicht mehr zur Debatte. Ich biete dir eine hohe Belohnung an, wenn du mit dem Lionheart zurückkehrst.”

Valdyn wischte sich die Tränen aus den Augen. ”Warum ich?”

”Der König ließ die Schultern hängen. ”Glaub’ mir, ich hätte lieber einen meiner ergebenen und bewährten Kämpfer geschickt. Und sie hätten den Auftrag aus Ehre übernommen - ohne Belohnung.” Er seufzte tief. ”Der Hohepriester hat die Götter befragt. Es ist dein Schicksal, den Lionheart zurückzuholen. Glaubst du wirklich, dein Spitzname ist ein Zufall?”

Valdyn wurde ernst. Von den Göttern erwählt? Er? "Verzeiht mir, mein Lord," er verbeugte sich, "aber wenn die Dinge, die ich über Norkas Reich gehört habe wahr sind - und was Ihr sagt muß wahr sein - dann gibt es keine Belohnung in dieser Welt, die mich dorthin gehen lassen würde."

"Würde dir dein Leben als Belohnung genug sein?"

Valdyn stockte. Der König schien im Ernst zu sprechen.

"Du hast meine Verliese gesehen. Willst du auch meine Folterkammern kennenlernen?"

Valdyn wurde es kalt. Er hatte von den königlichen Folterkammern gehört. Die Foltermeister sollten von außerordentlicher Finesse sein, die Ergebnisse genau bis in die letzten Details.

Der König lächelte grimmig. "Hab' keine Sorge. Du wirst Norka nicht unvorbereitet gegenüberreten. Wir haben einen kleinen Drachen für dich. Du kannst auf ihm direkt zu Norkas fliegendem Schloß reiten. Außerdem wird dich der Hohepriester mit magischen Kräften ausstatten, die deine Widerstandskraft gegen Schmerz und Verletzung erhöhen werden - und dir die begrenzte Fähigkeit zur Wiedergeburt geben, wenn du getötet wirst."

Valdyn schwieg. Er wollte zurück zu seinem losen Leben mit Trinkgelagen, Kämpfen und Diebereien. Nun dieses.

Der König hustete. "Es gibt noch einen Grund für dich, zu gehen. Hast du nicht ein Verhältnis mit einem Mädchen namens Ilene?"

Valdyn nickt erschrocken. Was hatte Ilene damit zu tun? Er hatte sie nie auf seine Züge mitgenommen. Sie war zu... unschuldig für solche Dinge.

"Was ist mit Ilene? Was hat sie mit dieser Sache zu tun?"

Der König zögerte. "Unglücklicherweise betete sie im Vorzimmer des Tempels, als die Räuber des Lionhearts kamen."

Valdyn schluckt. Nicht Ilene! "Ist sie tot? Haben sie sie getötet?"

"Nein - sie haben sie in Stein verwandelt..."

Valdyn schlug die Hände vor die Augen. Nein! "Kann sie geheilt werden?" Seine Stimme zitterte.

"Ja. Sie wurde von einem Pfeil getroffen, der in ein seltenes Gift getaucht war. Es wird aus einer Pflanze gewonnen, die allein in Norkas Reich gedeiht. Wenn es überhaupt ein Gegenmittel geben sollte, dann wäre dort der rechte Ort, danach zu suchen."

Valdyn senkte die Hände, starrte den König an. Aller Stolz war von ihm gewichen. Erst verhaftet, dann gefoltert, nun das, was sie Ilene angetan hatten. Er mußte gehen.

Der König sah seine Entscheidung. "Sehr gut," sagte er. "Komm. Du wirst zum Tempel geführt. Dort wirst du für deine Reise vorbereitet."

VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Disketten LIONHEART sind garantiert frei von Viren. Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des

Rechners gehalten hat. Die Thalion Software GmbH erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protectors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

LADEANWEISUNG

Für das Programm LIONHEART benötigen Sie einen Computer des Typs Commodore Amiga 500, 500 Plus, 600, 2000 oder 3000, mit mindestens 1MB Arbeitsspeicher (RAM). Wollen Sie das Spiel auf einer Festplatte installieren, benötigen Sie mindestens 1,5MB RAM. Jeder darüberhinaus verfügbare Extra-Speicher wird genutzt, genauso, wie schnellere Prozessoren auf Turbo-Karten!

Stellen Sie sicher, daß die Original-Disketten gegen Beschreiben geschützt sind (Schreibschutzloch offen).

Das Programm ist nicht kopiergeschützt und kann auf den meisten Festplatte installiert werden. Sie sollten sich also entweder eine Spielkopie anfertigen, oder das Programm auf Festplatte installieren. Bitte beachten Sie die Virenwarnung weiter vorn.

Zur Installation auf Festplatte booten Sie Ihren Rechner wie gewohnt und legen dann die Diskette 1 von LIONHEART in ein beliebiges Disketten-Laufwerk ein. Öffnen Sie in der Workbench das Icon der Diskette und klicken Sie die Installations-Routine doppelt an. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Beachten Sie bitte, daß das Programm auf einigen, wenigen Festplatten nicht installiert werden kann. Die Gründe dafür sind: - Der HD-Treiber wird nicht im Fast-RAM, sondern im Chip-RAM installiert - Der HD-Treiber nutzt den Blitter - Der HD-Treiber nutzt unübliche Interrupts

Solche Treiber sind die Ausnahme. Sollten Sie eine Festplatte installiert haben, deren Treiber eines der genannten Kriterien erfüllt, kann Lionheart möglicherweise nicht auf dieser Festplatte installiert werden.

Das Programm wird von Festplatte gestartet, indem Sie das Icon LIONHEART in der Schublade, in der Sie das Programm installiert haben, doppelt anklicken.

Bei der Installation auf Festplatte ist bei Rechnern, die über kein Fast-RAM verfügen - zum Beispiel A600HD; bis 2MB nur Chip-RAM - auf folgendes zu achten: Beim jeweils ersten Programm-Start führt das Programm ein Reset aus. Dabei wird das verfügbare Chip-RAM geteilt. Erst nach diesem Reset kann das eigentliche Spiel nach erneutem Start geladen werden.

Um das Programm von den Spielkopien zu starten, schalten Sie den Rechner und die Peripherie aus. Legen Sie dann die Spiel-Diskette 1 in das interne Laufwerk des Computers ein (DF0:) und schalten Sie den Monitor und den Rechner wieder an. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

INTRO

Das Programm ist in der ersten Stufe geladen, wenn das Intro auf dem Bildschirm erscheint. Sie beenden das Intro, indem Sie den Feuerknopf des Joysticks drücken.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü können Sie das Spiel starten, verschiedene Optionen einstellen, sich die Einführung ansehen, oder, wenn Sie das Programm von Festplatte gestartet haben, zur Workbench zurückkehren. Ab dem Hauptmenü wird nur noch die Diskette zwei benötigt, es sei denn, Sie wollen sich noch einmal das Intro ansehen, das auf Diskette eins abgelegt ist.

Start game

Wenn Sie alle Optionen nach Ihren Vorstellungen gesetzt haben, sollten Sie sich auf die Suche des Lionhearts machen...

Options

Difficulty

Stellen Sie den Schwierigkeitsgrad auf Normal oder Hard - ein Modus für Weichlinge ist nicht vorgesehen.

Joystick

Wenn Sie einen Joystick zwei elektrisch getrennten Buttons einsetzen, können Sie diese Hardware hier installieren.

Soundtest

Music 00 schaltet den Sound aus. Die anderen Werte stellen verschiedene Sound-Tracks zur Verfügung.

Done

Zurück ins Hauptmenü.

Introduction

Startet erneut den Vorspann.

Quit

führt in die Workbench zurück. Das Spiel wird beendet. Dieser Menü-Punkt ist nur aktiv, wenn Lionheart auf einer Festplatte installiert ist und der Rechner über mindestens 1,8MB RAM verfügt.

KONTROLLEN

Sie kontrollieren Valdyn mit dem Joystick am zweiten Anschluß des Rechners.

Joystick Rechts

Valdyn läuft nach rechts

Joystick Links

Valdyn läuft nach links

Joystick Hoch

Valdyn springt hoch

Joystick Runter

Valdyn duckt sich

Joystick Rechts Hoch

Valdyn springt nach rechts

Joystick Links Hoch

Valdyn springt nach links

Die Sprungfunktion ist dynamisch ausgelegt; drücken Sie den Stick nur kurz nach oben, springt Valdyn sehr niedrig. Drücken Sie ihn länger nach oben, springt Valdyn so hoch und weit, wie er kann.

Der Feuerknopf hat eine besondere Funktion.

Feuerknopf drücken und halten

Valdyn zieht sein Schwert

Feuerknopf loslassen

Valdyn steckt sein Schwert ein

Beachten Sie, daß Valdyn das Schwert sofort wieder wegsteckt, wenn Sie den Feuerknopf loslassen, und daß Valdyn durch den Druck auf den Feuerknopf das Schwert nur bereithält, aber noch nicht zuschlägt.

mit gedrücktem Feuerknopf:

Joystick Rechts	horizontaler Schwertschlag nach rechts
Joystick Links	horizontaler Schwertschlag nach links
Joystick Hoch	Hieb mit dem Schwert nach schräg oben
Joystick Runter	Valdyn geht in die Hocke

mit gedrücktem Feuerknopf, gehockt:

Joystick Rechts	Tritt nach rechts
Joystick Links	Tritt nach links
Joystick Hoch	Valdyn steht auf

Valdyn kann sich an manchen Seilen oder Vorsprüngen entlanghangeln oder festhalten und auf Seilen balancieren. Lassen Sie ihn dazu an das Seil oder den Vorsprung springen. Um in der hängenden Position zu kämpfen, drücken Sie den Feuerknopf.

Wenn Sie einen Joystick mit zwei elektrisch getrennten Feuerknöpfen einsetzen, ist der erste Knopf (oft auch mit Feuerknopf A oder 1 bezeichnet) mit der Funktion "Waffe ziehen" belegt, und der zweite (Feuerknopf B oder 2) mit der Funktion "springen". Die Dynamische Sprung-Funktion wird dann mit Feuerknopf 2 kontrolliert.

Der Kampfsprung Der Wirksamste Schlag, den Valdyn kennt, ist sein Kampfsprung. Ziehen Sie dazu den Stick während des Sprunges nach unten und drücken Sie den Feuerknopf. Um mehrfach zuzuschlagen müssen Sie mehrfach den Feuerknopf drücken.

Zusätzlich sind folgende Tasten der Tastatur belegt:

[P]	Spielpause
[Esc]	Spiel abbrechen

Bestätigen Sie die Sicherheitsfrage erneut mit der Taste [Esc], um das Spiel zu beenden. Jede andere Taste führt in das Spiel zurück.

[I]	Interlace-Modus der Hintergrund-Farbe ein/aus
-----	---

ANZEIGEN

Im Spiel werden Ihnen am oberen Bildrand einige Daten angegeben.

Ganz auf der linken Seite sind zwei Reihen von Herzen in drei verschiedenen Zuständen dargestellt. Die Zahl der hellroten Herzen stellen die Gesamtenergie eines Lebens von Valdyn dar. Hat Valdyn Kontakt mit einem Gegner, wechselt ein hellrotes Herz seine Farbe zu dunkelrot.

Die Summe aus hellroten und dunkelroten Herzen ist die maximale Energie Valdys in einem Level. Herzen, die nur als Umriß dargestellt sind, sind inaktiv. Näheres dazu finden Sie unter "BONUS-ELEMENTE, Energie-Kristalle" und "Energie-Tränke".

Direkt neben den Herzen ist die Anzeige der bereits gesammelten Energie-Kristalle, die Sie benötigen, um die Energie Valdys zu erweitern.

Ganz rechts steht die Zahl der verbliebenen Leben Valdys. Wird das letzte hellrote Herz dunkelrot, verliert Valdyn ein Leben.

Verschiedene Sonderaktionen werden in der rechten oberen Ecke des Bildes angezeigt:

- Ist ein Diskettenwechsel erforderlich, erscheint ein animiertes Disketten-Symbol mit der Nummer der erforderlichen Diskette.
- Diskettenzugriffe werden in manchen Fällen mit einem sich drehenden Disk-Symbol dargestellt.
- Pausen werden mit dem Pause-Zeichen kenntlich gemacht.
- Bei einem Spielabbruch (Taste [Esc]) erscheint die Sicherheitsabfrage.

BONUS-ELEMENTE

Energie-Kristalle

Sammeln Sie alle Energie-Kristalle ein, die Sie finden können. Wenn Sie eine bestimmte Zahl zusammen haben, erhöht sich die Zahl der aktiven Herzen um eins, das heißt, eines der inaktiven Herzen wird aktiv.

Energie-Tränke

In den Leveln sind zwei verschieden große Arten Phyolen mit Energie-Tränken verteilt. Die kleinen regenerieren eines der dunkelroten Herzen; die Farbe wechselt zu hellrot. Die großen Phyolen regenerieren alle aktiven dunkelroten Herzen, so daß die maximale Energie eines Lebens Valdyns wieder zur Verfügung steht. Alle aktiven Herzen werden wieder hellrot dargestellt.

Lebens-Kugeln

An einigen wenigen Orten finden Sie glühende Lebenskugeln, die Valdyn ein weiteres Leben schenken. Die Anzeige rechts oben im Bild wird um eins erhöht.

Schwerter

Valdyn beginnt seine Suche bewaffnet mit einem einfachen Schwert. Schauen Sie sich gut um - auf seinem Weg sind bessere Waffen höherer Schlagkraft zu finden. Beachten Sie dazu auch die Schwert-Anzeige des Spielbildes.

TIPS

Machen Sie sich mit der Steuerung vertraut. Üben Sie alle Bewegungen und Kampfschläge, bevor Sie sich auf die Suche nach dem Lionheart machen.

Trainieren Sie besonders den Kampfsprung; manche der Gegner lassen durch diesen Schlag mit nur einem Treffer vernichten! Um den Kampfsprung mehrfach auszuführen, brauchen Sie lediglich erneut auf den Feuerknopf zu drücken, während Sie den Joystick nach unten ziehen. Valdyn wird, wenn er seinen Gegner trifft, nach oben geschleudert.

In jedem Level sind Items versteckt, die Ihnen die Aufgabe erleichtern. In den meisten gibt es darüberhinaus eine besonders sorgfältig verborgene Stelle. Wenn Sie in einem Level nicht weiterkommen, suchen Sie in den vorhergehenden Leveln nach übersehenen Bonus-Elementen, die Ihnen das Weiterspielen erleichtern.

Beachten Sie, daß Valdyn auf Schrägen immer schneller läuft. Nutzen Sie diese Tatsache und einen kräftigen Anlauf, um seine Sprungweite zu vergrößern.

Valdyn gehört der Rasse der Katzenmenschen an. Wenn Valdyn einen Fluß oder eine überschwemmte Passage durchqueren muß, sollten Sie daran denken, daß er nicht schwimmen kann. Achten Sie also darauf, daß Valdyns Kopf immer oberhalb der Wasserlinie bleibt.

Manche der Plattformen, auf die Valdyn während seiner Reise tritt, kann er wie eine Schaukel in

Schwingung versetzen. Ziehen Sie während des Abschwunges den Joystick nach unten, um die Schwingung zu verstärken. Um die Schwingweite zu verringern, müssen Sie den Stick während des Aufschwungs nach unten ziehen.

Übrigens... Im Spielmodus "Hard" werden Ihnen nicht nur schwierigere Gegner präsentiert. Wir haben uns erlaubt, für diesen Modus außerdem die Level zu überarbeiten, so daß Valdyn streng genommen seine Aufgabe zweimal auf verschiedenen Wegen zu bestehen hat.

CREDITS

Spieldesign: Erik Simon

Graphik: Henk Nieborg

Sound: Matthias Steinwachs

Programmierung: Erwin Kloibhofer, Michael Bittner

Story: Jurie Horneman

Anleitung/Übersetzung der Story: Harald Uenzelmann

Titel-Illustration: Dieter Rottermund

Tester: Karsten Köper, Matthias Rieke, Manfred Trenz, Frans Beumer

Projekt-Leiter: Erik Simon

Besonderen Dank an Wolfgang Breyha und Reinhardt Franz

Copyright (c) 1992: Thalion Software

alle Rechte vorbehalten

Hotline 05241/24939, Montags, Mittwochs und Freitags von 16 bis 18 Uhr
Thalion Software GmbH, Auf dem Moor 50, 4835 Rietberg 2

Lionheart

de Jurie Horneman

"Mais laissez-moi donc partir, bande de salauds!"

Valdyn en voulait à ses gardiens, qui le traînaient à travers les longs couloirs en marbre du palais. Que deux jours ne s'étaient écoulés depuis qu'il avait joué dans son troquet habituel, "La Griffes Sanglante", lorsque tout à coup la garde du roi avait envahi le local et l'avait arrêté. Depuis, il traînait là, dans ces oubliettes qui s'étaient l'humidité, et le seul air frais avec lequel il pouvait remplir ses poumons de temps en temps, était l'air du préau lorsque les gardiens venaient le chercher pour ses coups de fouet quotidiens. Il en avait raz-le-bol.

Oui, bien sûr, il s'était permis certaines choses que la loi ne permettait pas. Mais ce qu'il avait fait n'était en aucun cas pire que les escroqueries des autres crapules qui fréquentaient aussi "La Griffes". Et la plupart de ses filouteries n'avaient pas vraiment été bien graves. Mais les soldats étaient entrés dans le troquet, s'étaient jetés sur lui, l'avaient mis aux fers et traîné, sous coups de pied et de matraque, au palais. Valdyn s'était tellement débattu que la garde du roi n'avait plus eu d'autre moyen que de l'assommer.

Ils traversaient des couloirs richement décorés et il se demanda une fois de plus, pourquoi la malchance de se faire arrêter avait dû précisément arriver à lui. La petite troupe s'arrêta devant une grande porte, surveillée par d'autres gardiens avec le regard sombre, auxquels il fut livré. Les gardiens le regardaient d'un œil méfiant et observaient bien attentivement tous ses mouvements, lorsque Valdyn commença à se redresser de toute sa taille. Son regard était glacial. L'un des gardiens alla vers la porte pour frapper.

"Entrez!" répondit aussitôt une voix. Le gardien ouvrit la porte lourde et regarda Valdyn d'une façon menaçante. Celui-ci leur lança un dernier regard plein de mépris avant de passer, fier et la tête haute.

Il entra dans une salle d'audience petite, mais installée de façon somptueuse. Sur le côté opposé de la salle, sur une petite estrade, se trouvait un trône garni d'ornements, sur lequel était assis un homme avec des moustaches grises. Valdyn s'arrêta brusquement lorsqu'il reconnut son vis-à-vis: Le roi en personne! A ce jour, Valdyn ne l'avait vu qu'aux grandes occasions, comme par exemple pour la grande fête annuelle, qui devait d'ailleurs avoir lieu dans trois jours. Maintenant, Valdyn était plus que certain que ses problèmes ne devaient pas être minimes.

Le roi se leva et dit: "Tu es Valdyn." Valdyn hocha la tête. "On t'appelle Lionheart", continua le roi. "Parce que, paraît-il, tu serais très courageux et sans crainte." Il ricana. "Comme ce nom te va bien."

Valdyn frissonnait. Qu'est-ce que cet homme pouvait bien lui vouloir? Même en ne respectant pas toujours la loi, il ne s'était pourtant jamais retourné contre la couronne.

"Connais-tu le Lionheart, Valdyn?"

Valdyn hésita. Il s'agissait certainement d'un piège. Tout le monde connaissait cette pierre précieuse sacrée et à laquelle il devait son surnom. A quoi le roi jouait-il?

"Bien sûr," répondit Valdyn - et après une petite pause il ajouta "Mon Seigneur". Le roi se secoua.

"Et tu es bien au courant de ce qui doit se passer dans trois jours?"

"La fête?" Valdyn sentit sa gorge se serrer. Qu'est-ce que c'était cette histoire? Voulait-on le condamner pour un crime qu'il n'avait pas commis? "Vous devez montrer le Lionheart à votre peuple."

"Pour lui prouver ma divinité, oui." Perdu dans ses pensées, le roi contempla une merveilleuse fresque qui recouvrait le mur entier qui se trouvait sur sa droite et qui montrait une bataille héroïque de ses ancêtres.

Après quelques instants Valdyn toussota. Le roi se tourna brusquement: "Le Lionheart a été volé!"

Valdyn était choqué. Le Lionheart était le plus précieux vestige de son peuple, le symbole sacré et le centre de leur religion. Personne ne pourrait jamais réussir à le voler. "Comment cela s'est-il passé? Mais qui a donc osé faire ça?"

Le roi le regarda fixement. "Des maîtres de leur métier. Nul autre aurait pu échapper à tous les pièges. Et ils ont dû être aidé par un magicien: Toutes les consolidations magiques ont été enlevées. Ils savaient très exactement à quoi s'attendre."

"Voulez-vous dire qu'ils ont été aidé par un initié?"

Le roi hocha la tête. "Nous avons raison de supposer que les voleurs ont été envoyés par Norka."

Valdyn, les yeux grand ouvert, répondit d'une voix surprise: "Norka, mais pour quelle raison? Je pensais qu'il était heureux dans le fond de sa contrée sauvage."

"Non - plus maintenant. Nous avons été informé qu'il est en train de recruter une armée. Nous avons envoyé des messagers avec des offres de paix. A leur retour, ils nous ont rapporté que Norka avait fait construire un château volant et une flotte d'hydravions. Et les dernières nouvelles nous parlent d'une forteresse planante gigantesque qui se construit près de notre frontière, ainsi que d'énormes concentrations de troupes. Il y a de ça deux mois." Le roi soupira. "Depuis, nous avons envoyé plusieurs agents secrets et d'autres messagers - mais nul d'entre eux n'est revenu."

"Mais pourquoi n'envoyez-vous pas votre armée?"

Parce-que même si nous étions en mesure d'atteindre la force de Norka, je devrais prier la grâce des Dieux - donc, nous avons besoin du Lionheart, pour le montrer à notre peuple."

Valdyn réfléchissait. Il ne savait toujours pas, ce qu'il avait à voir dans toute cette histoire. Il regarda le roi. "Pourquoi me racontez-vous tout cela?"

Tranquillement le regard du roi croisa celui de Valdyn. "Tu vas rapporter le Lionheart en temps pour la grande fête."

Valdyn resta immobile, l'air un peu béat, la mâchoire grande ouverte. Puis il se mit à éclater de rire sans pouvoir s'arrêter. Les larmes coulaient sur son visage. Il eut bien du mal à se maîtriser. Bien du temps s'était écoulé avant qu'il ne parvienne à regarder le roi, qui, lui, l'observa, l'air bien agacé.

"Je suis heureux de voir que cette mission t'amuse. Je sais très bien que tu n'acceptera jamais cette mission par simple loyauté pour ton roi légitime. Peut-être savais-tu que le chancelier Nargle aspire au trône et qu'il aurait déjà réussi à me chasser, s'il n'y avait pas eu le Lionheart. Je suis persuadé que c'est lui qui a aidé les voleurs. D'ailleurs, je ne crois pas qu'il soit un bon souverain. Mais ce n'est pas la question à disputer pour l'instant. Je t'offre une énorme récompense, si tu me rapportes le Lionheart."

Valdyn s'essuya les larmes. "Mais pourquoi moi?"

Le roi avait les épaules tombantes. "Crois-moi, j'aurais bien entendu préféré envoyer un de mes combattants dévoué qui a déjà fait ses preuves. Et il aurait certainement accepté cette mission en mon honneur - sans récompense." Le roi soupira profondément. "Le grand prêtre a consulté les Dieux. C'est ta destinée de rapporter le Lionheart. Ou crois-tu vraiment que ton surnom est un jeu du hasard?"

Le visage de Valdyn prit un air sérieux. Elu par les Dieux? Lui? "Excusez-moi, Mon Seigneur," il s'inclina devant le roi, "mais si les histoires que j'ai entendues sur l'empire de Norka, correspondent à la vérité - et ce que vous dites doit être vrai - il n'y a aucune récompense au monde qui pourrait me persuader d'aller m'aventurer là-bas."

"Et ta vie - ne serait-ce pas une assez grande récompense?"

Valdyn hésita. Le roi ne semblait pas plaisanter.

"Tu as déjà fait la connaissance des mes oubliettes. Veux-tu goûter à mes salles de torture maintenant?"

Valdyn commença sérieusement à frissonner. Il avait déjà entendu parler des salles de torture du roi. On disait que les tortionnaires étaient d'une finesse inouïe et que les résultats qu'ils obtenaient étaient précis jusqu'au plus petit détail.

Le roi, un sourire inquiétant sur les lèvres, répondit: "Ne te fais pas de soucis. Tu ne vas pas rencontrer Norka non préparé. Nous avons un petit dragon pour toi sur lequel tu pourras t'en aller directement au château volant de Norka. En outre, le grand prêtre va te doter de forces magiques qui augmenteront ta résistance contre la douleur et les blessures - et qui te donneront un pouvoir limité de régénération, au cas où tu serais tué."

Valdyn resta muet. Tout ce qu'il demandait c'était de retrouver sa petite vie, ses beuveries, ses petites bagarres et ses escroqueries. Et maintenant - ça!

Le roi toussa. "Il y a encore un autre motif pour toi, d'accepter cette mission. N'as-tu pas une petite liaison avec une jeune fille nommée Ilène?"

Terrifié, Valdyn hocha la tête. Qu'est-ce que Ilène avait à voir là-dedans? Il ne l'avait jamais emmenée avec lui en randonnée. Elle était bien trop... innocente pour faire des choses pareilles.

"Comment-ça, Ilène? Qu'est-ce qu'elle vient faire dans cette histoire?"

Le roi hésita. "Malheureusement, elle était en train de prier dans l'antichambre du Temple, lorsque les voleurs sont venu prendre le Lionheart."

Valdyn s'entit l'angoisse monter en lui. Non, pas Ilène! "Est-elle morte? L'ont-ils tuée?"

"Non - ils l'ont changée en pierre..."

Valdyn leva les bras au ciel. Bons Dieux, non! "Peut-elle être guérie?" Sa voix tremblait.

"Oui. Elle a été blessée par un flèche qui a été trempée dans un rare poison. Ce poison est tiré d'une plante qui ne pousse que dans l'empire de Norka. Si vraiment il doit exister un antidote, c'est là-bas qu'il faut aller le chercher."

Valdyn baissa ses mains et fixa le roi du regard. Il avait perdu tout son orgueil. Arrêté, torturé, et maintenant Ilène. Il n'avait pas le choix - il devait partir.

Le roi vit que sa décision était prise. "Très bien. Viens. Nous allons t'emmener au Temple. Là, tu vas être préparé pour ton voyage."

AVERTISSEMENT AUX VIRUS

Nous garantissons que ces disquettes originales LIONHEART, venant directement de chez nous, ont été livrées sans virus. Pour prévenir une destruction du programme par des virus, nous vous conseillons

d'éteindre pendant au moins 30 secondes votre ordinateur et tous les appareils branchés (second lecteur, moniteur etc.) avant de charger le programme. C'est le seul moyen pour être certain qu'il n'y ait plus de virus qui reste dans la mémoire de votre ordinateur. Thalion Software GmbH refuse toute responsabilité et vous perdez tout droit de garantie pour des programmes endommagés par des virus ou détruits après l'utilisation d'un programme anti-virus ou d'autres programmes comparables (p. ex. tool programme etc.).

COMMENT CHARGER

Pour le programme LIONHEART vous avez besoin d'un ordinateur du type Commodore Amiga 500, 500 Plus, 600, 1200, 2000 ou 3000 avec une mémoire vive (RAM) d'au moins 1MB. Si vous avez l'intention d'installer ce jeu sur disque dur, vous avez besoin d'au moins 1,5MB RAM. Toute capacité de mémoire supplémentaire disponible ainsi que des processeurs plus rapides sur cartes-turbo seront mis en service.

Assurez- vous que les disquettes originales soient protégées contre écriture (trou ouvert).

Le programme n'est pas protégé contre la reproduction et peut donc être installé sur la plupart des disques durs. Nous vous conseillons de vous faire une copie de jeu ou d'installer le programme sur disque dur. Veuillez aussi, s.v.p., prendre note de notre avertissement contre les virus mentionné auparavant.

Pour l'installation sur disque dur, amorcez votre ordinateur comme d'habitude puis insérez la disquette no. 1 de LIONHEART dans un lecteur quelconque. Dans le Workbench ouvrez l'icône de la disquette et cliquez deux fois sur la routine d'installation. Suivez les instructions données sur l'écran.

Veuillez noter, s.v.p., qu'il y a certains disques durs, sur lesquels le programme ne peut pas être installé pour les raisons suivantes: - Le gestionnaire du disque dur ne se trouve pas installé dans le Fast-RAM, mais dans le Chip-RAM - Le gestionnaire du disque dur utilise le blitter - Le gestionnaire du disque dur utilise des interruptions qui ne sont pas usuelles

Mais de tels gestionnaires font l'exception. Par contre, si vous avez un disque dur qui répond à l'un des critères mentionnés auparavant, il est bien possible que vous ne puissiez pas installer LIONHEART sur ce disque dur.

Vous démarrez le programme à partir du disque dur en cliquant deux fois sur l'icône LIONHEART du tiroir dans lequel vous avez installé le programme.

Si vous possédez un ordinateur qui n'a pas de Fast-RAM - comme par exemple le "A600HD" (jusqu'à 2MB uniquement avec Chip-RAM), vous devez, en installant le programme sur disque dur, tenir compte de la chose suivante: A chaque premier démarrage du programme le programme exécute un Reset et le Chip-RAM disponible se trouve alors divisé. Ce n'est qu'après ce Reset que le jeu peut être chargé après un nouveau démarrage.

Pour démarrer le programme à partir des copies de jeu, éteignez d'abord l'ordinateur ainsi que toute la périphérie. Insérez la disquette de jeu no. 1 dans le lecteur interne (DF0:) de votre ordinateur puis rebranchez-le ainsi que le moniteur. Le programme est chargé et démarre automatiquement.

INTRO

Lorsque l'intro apparaît sur votre écran, le programme se trouve à son stade de départ. Vous pouvez mettre fin à l'intro en appuyant sur le bouton de feu de votre joystick.

MENU PRINCIPAL

Dans le menu principal, vous pouvez démarrer le jeu, régler différentes options, regarder l'introduction, ou, si vous avez démarré le programme à partir du disque dur, retourner au Workbench. A partir du menu principal, vous avez seulement encore besoin de la disquette no. 2, à moins que vous désiriez regarder encore une fois le générique, qui est sauvegardé sur la disquette no. 1.

Start game

Une fois toutes les options réglées à votre idée, mettez-vous à la recherche du Lionheart...

Options

Difficulty

Vous avez moyen de régler le degré de difficulté sur Normal ou Hard - il n'y a pas de mode prévu pour les douilletts.

Joystick

Si vous avez un joystick avec deux boutons de feu déconnecté l'un de l'autre, vous pouvez l'installer ici.

Soundtest

Avec Music 00 vous éteignez le son. Les autres valeurs vous donnent le choix entre différents soundtracks.

Done

Vous retournez au menu principal.

Introduction

Fait redémarrer le générique.

Quit

Vous retournez au Workbench. Le jeu se trouve terminé. Ce point du menu est seulement activé, si Lionheart a été installé sur disque dur et que votre ordinateur dispose d'au moins 1,8MB RAM.

CONTROLES

Vous contrôlez Valdyn avec le joystick au second branchement de votre ordinateur. En poussant le

joystick à droite	Valdyn marche vers la droite
joystick à gauche	Valdyn marche vers la gauche
joystick en haut	Valdyn saute
joystick en bas	Valdyn se baisse
joystick en haut à droite	Valdyn saute à droite
joystick en haut à gauche	Valdyn saute à gauche

La fonction des sauts est très dynamique; si vous poussez le joystick que très peu de temps vers le haut, Valdyn ne sautera que très bas. Si, par contre, vous poussez le joystick plus longtemps vers le haut, Valdyn sautera aussi loin et haut qu'il le peut.

Le bouton de feu a une fonction particulière.

Vous appuyez sur le bouton de feu en le maintenant	Valdyn tire son épée
Vous lâchez le bouton de feu	Valdyn rengaine son épée

Notez, que Valdyn rengaine son épée aussitôt que vous lâchez le bouton de feu et que lorsque vous appuyez sur le bouton de feu, Valdyn reste là, son épée tirée, mais sans donner de coups.

le bouton de feu est appuyé:

joystick à droite	coup d'épée horizontale vers la droite
joystick à gauche	coup d'épée horizontale vers la gauche
joystick en haut	coup d'épée en biais vers le haut
joystick en bas	Valdyn s'accroupit

le bouton de feu appuyé, position accroupie:

joystick à droite	coup de pied vers la droite
joystick à gauche	coup de pied vers la gauche
joystick en haut	Valdyn se lève

Valdyn peut progresser en suspension ou se tenir à certaines cordes ou saillies. Il peut même se tenir en équilibre sur une corde. Pour cela, laissez-le attraper la corde ou la saillie en le faisant sauter. Si vous voulez qu'il se batte en position suspendue, appuyez sur le bouton de feu.

Si vous vous servez d'un joystick avec deux boutons de feu déconnectés l'un de l'autre, le premier bouton (souvent appelé bouton de feu A ou 1) tient la fonction "tirer l'arme", et le second bouton (bouton de feu B ou 2) tient la fonction "sauter". Vous contrôlez donc la fonction dynamique des sauts avec le bouton de feu 2.

Le saut de combat Le coup le plus efficace que Valdyn connaisse, est son saut de combat. Pour qu'il le réussisse, vous devez tirer le stick vers le bas pendant le saut et appuyer sur le bouton de feu. Si vous voulez qu'il donne plusieurs coups, appuyez plusieurs fois de suite sur le bouton de feu.

En plus, les touches suivantes de votre clavier ont une fonction spéciale:

[P]	Pause
[Esc]	Arrêt du jeu.

Vous validez la question de sécurité en appuyant de nouveau sur ESC. Avec chaque autre touche la partie continue

[I]	Mode interlace de la couleur du fond marche/arrêt
-----	---

INDICATEURS

Pendant le jeu, vous trouverez certaines informations en haut de votre écran.

Tout à fait à gauche, sont représentées deux lignes de cœurs en trois différents états. Le nombre des cœurs rouge clair représente le total d'énergie d'une vie de Valdyn. Lorsque Valdyn entre en contact avec un adversaire, la couleur d'un des cœurs change et devient rouge foncé.

Le nombre total des cœurs rouge clair et rouge foncé indique le taux maximum d'énergie de Valdyn dans un niveau. Les cœurs dont vous voyez que les contours, sont inactifs. Vous trouverez des explications plus détaillées dans les chapitres "ELEMENTS BONUS, Cristaux d'énergie" et "Potions d'énergie".

A côté des cœurs se trouve indiqué le nombre de cristaux d'énergie que vous avez déjà ramassés et dont vous avez besoin pour augmenter l'énergie de Valdyn.

Tout à fait à droite est indiqué le nombre de vies qui restent à Valdyn. Lorsque le dernier cœur rouge clair devient rouge foncé, Valdyn perd une vie.

En haut à droite de votre écran, vous trouvez aussi des renseignements sur différentes actions spéciales:

- S'il faut changer de disquette, vous y verrez le symbole animé d'une disquette avec le numéro de la disquette nécessaire.
- Dans certains cas, les accès sur disquette sont représentés par un symbole de disque qui se tourne.
- Les pauses sont marquées d'un indicatif.
- En cas d'arrêt du jeu (touche [Esc]) la question de sécurité apparaît.

ELEMENTS-BONUS

Cristaux d'énergie

Ramassez tous les cristaux d'énergie que vous trouverez. A partir d'un certain nombre de cristaux, l'un des cœurs inactifs se trouve réactivé.

Potions d'énergie

Dans les niveaux du jeu sont dispersées des fioles de deux tailles différentes contenant une potion d'énergie. Les petites fioles régénèrent l'un des cœurs rouge foncé; il devient rouge clair. Les grandes fioles régénèrent tous les cœurs actifs rouge foncé et redonnent l'énergie maximum à l'une des vies de Valdyn. Tous les cœurs actifs réapparaissent alors en rouge clair.

Boules de vie

Il existe quelques rares endroits où vous trouverez des boules de vie ardentes et qui redonnent à Valdyn une vie supplémentaire. L'indicateur du nombre de vies en haut à droite de votre écran se trouve alors augmenté d'une vie.

Epées

Valdyn commence sa recherche armée d'une simple épée. Soyez bien attentif, car tout au long de son chemin, vous pouvez trouver des épées avec une plus forte puissance de frappe. Observez l'indicateur de la puissance de frappe en haut de votre écran.

TUYAUX

Avant de vous mettre à la recherche du Lionheart, nous vous conseillons de vous familiariser avec la commande des mouvements et des coups de combats.

Entraînez-vous surtout au saut de combat. Certains adversaires peuvent être exterminés d'un seul coup réussi! Si vous voulez exercer ce coup plusieurs fois de suite, il suffit d'appuyer de nouveau sur le bouton de feu pendat que vous tirez le joystick vers le bas. Valdyn se trouve catapulté vers le haut lorsqu'il touche son adversaire.

Dans chaque niveau se trouvent cachés des items qui peuvent faciliter votre mission. En outre, dans la plupart des niveaux, il y a toujours un endroit particulièrement bien caché. Si, une fois, vous ne parvenez pas à avancer dans un niveau, allez donc voir dans les niveaux précédents, s'il n'y a pas un des éléments bonus qui vous ait échappé. Celui-ci pourrait peut-être vous aider à avancer.

Notez que sur les bords Valdyn court de plus en plus vite. Profitez de ce fait ainsi que d'un bon élan pour augmenter la longueur de ses sauts.

Valdyn fait partie de la race des hommes chats. Si Valdyn doit traverser un fleuve ou un passage inondé, n'oubliez pas qu'il ne sait pas nager. Vous devez donc toujours veiller à ce que sa tête reste au-dessus de la surface de l'eau.

Certaines des plate-formes sur lesquelles Valdyn pose son pied durant son voyage peuvent être agitées comme une balançoire. Pour renforcer l'élan, tirez le joystick vers le bas au moment de la descente. Si vous tirez le joystick vers le bas au moment de la remontée, cela provoque un affaiblissement de l'élan.

Au fait... dans le mode "Hard" vous n'aurez pas seulement à combattre des adversaires plus dangereux. Nous nous sommes permis de revoir les niveaux et depuis Valdyn a deux possibilités pour arriver à son but.

CREDITS

Idée: Erik Simon

Graphiques: Henk Nieborg

Bruitages: Matthias Steinwachs

Programmation: Erwin Kloibhofer, Michael Bittner

Histoire: Jurie Horneman

Manuel: Harald Uenzelmann

Traduction du manuel: Laurence Uenzelmann

Illustration du titre: Dieter Rottermund

Tests: Karsten Köper, Matthias Rieke, Manfred Trenz, Frans Beumer

Chef du projet: Erik Simon

Nous remercions particulièrement Wolfgang Breyha et Reinhardt Franz

Copyright (c) 1992: Thalion Software

tous droits réservés

Hotline 19 49 5241/24939 le lundi, mercredi et vendredi de 16 h à 18 h.

Thalion Software GmbH, Auf dem Moor 50, D-4835 Rietberg 2



©1993 Thalion Software GmbH
Auf dem Moor 50, 4835 Rietberg 2
Germany